



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Menurut Richard Taylor (1996) dalam bukunya yang berjudul *The Encyclopedia of Animation Techniques*, animasi merupakan penciptaan ilusi gerak dengan cara menyatukan urutan-urutan gambar. Kemudian Taylor juga mengatakan bahwa animasi secara garis besar berarti proses menghidupkan (hlm. 38). Sedangkan menurut Ng, Schnabel & Kvan (2006), animasi merupakan proses pergerakan benda mati atau bentuk sehingga menghasilkan pergerakan semu (hlm. 598).

2.1.1. Prinsip Animasi

Seorang animator harus mengerti dan dapat menerapkan ke 12 prinsip animasi yang ditemukan oleh Ollie Johnston dan Frank Thomas (1995) dalam bukunya yang berjudul *The Illusion of Life : Disney Animation*. 12 prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

2.1.1.1. Squash and Stretch

Prinsip ini memberikan kesan gambar yang lentur tetapi sekaligus memiliki volume.

2.1.1.2. Anticipation

Prinsip ini memberikan gerakan ancang-ancang sebelum *action* terjadi.

2.1.1.3. *Staging*

Prinsip ini bertujuan untuk memperjelas suatu kejadian yang sedang ditampilkan didalam sebuah *shot*.

2.1.1.4. *Straight Ahead and Pose to Pose*

Straight Ahead Action merupakan teknik animasi dimana gambar *frame* awal sampai dengan gambar *frame* akhir menunjukkan satu rangkaian gerakan yang sangat jelas dengan tujuan untuk menciptakan sebuah gerakan yang lebih liar dan spontan. Sedangkan *Pose to Pose* merupakan teknik yang animasi yang sudah direncanakan matang-matang dengan beberapa *key drawing* sehingga perubahan volume, ukuran, dan proporsi akan lebih rapih.

2.1.1.5. *Follow Through and Overlapping Action*

Prinsip ini merupakan sebuah gerakan susulan yang terjadi pada saat gerakan utama sudah selesai.

2.1.1.6. *Slow In Slow Out*

Prinsip ini merupakan sebuah gerakan perlambatan yang terjadi pada awal dan akhir suatu animasi. Animasi yang tidak menerapkan prinsip ini akan terlihat sangat kaku.

2.1.1.7. *Archs*

Archs merupakan kurva melingkar yang terdapat pada suatu gerakan yang memungkinkan gerakan animasi akan terlihat lebih natural.

2.1.1.8. *Secondary Action*

Secondary Action adalah gerakan kedua yang berguna untuk menyempurnakan gerakan utamanya. Contohnya adalah ketika seorang penembak meniup asap dari pistolnya ketika selesai melakukan tembakan.

2.1.1.9. *Timing*

Timing merupakan kecepatan sebuah animasi yang ditentukan dari jumlah *frame in between* yang ada. Semakin sedikit jumlah *frame* maka akan semakin cepat gerakan animasi tersebut. Sebaliknya, semakin banyak jumlah *framenya* maka akan semakin lambat gerakan animasinya.

2.1.1.10. *Exaggeration*

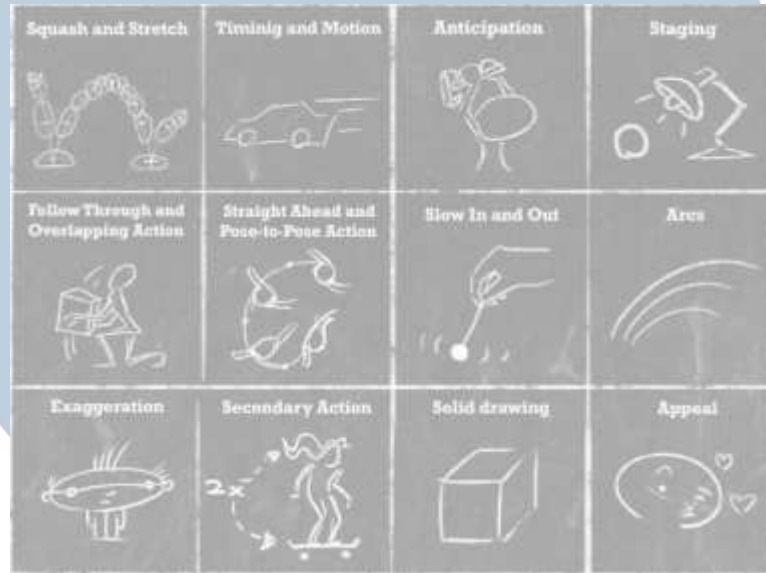
Exaggeration merupakan sebuah gerakan ataupun ekspresi yang dilebih-lebihkan dari yang biasanya untuk menciptakan kesan animasi yang lebih meyakinkan.

2.1.1.11. *Solid Drawing*

Pada animasi tiga dimensi, *solid drawing* berguna untuk memberikan keseimbangan pada *pose* dengan tujuan untuk menciptakan pose siluet yang terbaik.

2.1.1.12. *Appeal*

Appeal merupakan penampakan dari sebuah karakter yang terlihat memiliki karisma tersendiri dan menarik untuk dilihat.



Gambar 2.1. 12 Prinsip Animasi

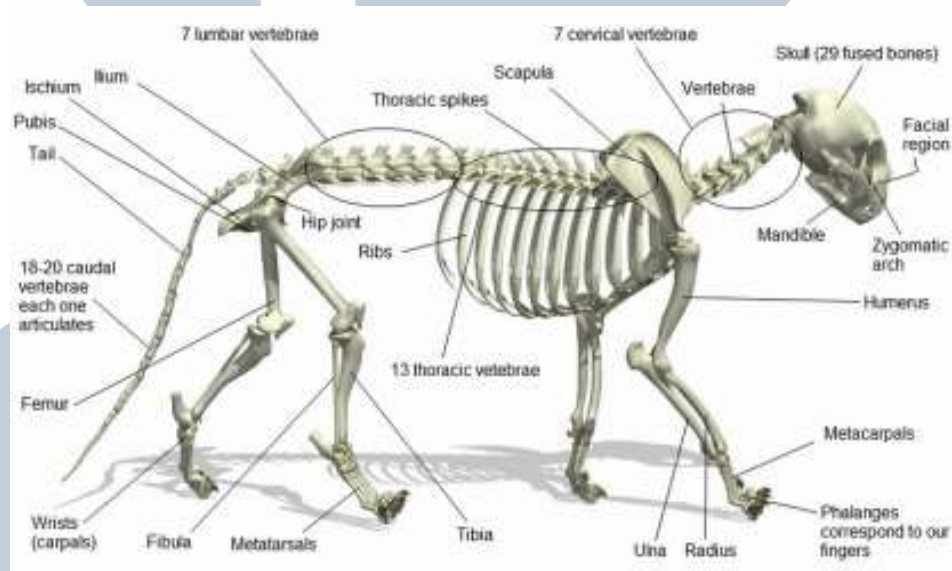
(<https://michaellilleyart.wordpress.com/2017/04/28/life-drawing-character-design-the-12-principles-of-animation/>)

2.2. Singa

Arnold (1995) dalam bukunya yang berjudul *Lion* menjelaskan bahwa singa berasal dari keluarga kucing yang disebut sebagai *Felidae* dan juga semua singa berasal dari spesies yang sama dengan nama ilmiah *Panthera Leo*. Di alam liar singa sangat banyak ditemukan di padang rumput dan daerah berhutan di Afrika tepatnya di selatan gurun Sahara (hlm. 6). Arnold juga mengatakan bahwa singa masih memiliki kemiripan dengan kucing biasa yang ada di rumah-rumah dari caranya bermain, makan dan tidur (hlm. 8)

2.2.1. Anatomi Singa

Singa merupakan hewan dengan ukuran terbesar kedua diantara seluruh hewan keluarga kucing (Arnold, 1995). Hanya macan Siberia yang memiliki ukuran lebih besar daripada singa yaitu panjang mencapai 3,6 meter, dan berat mencapai 318 kilogram (hlm. 9). Arnold (1995) juga mendeskripsikan bahwa singa jantan dewasa mampu tumbuh hingga panjangnya mencapai 2,7 meter, tinggi hingga 1,2 meter, dan beratnya hingga 170-230 kilo gram. Sedangkan singa betina dewasa akan tumbuh hingga mencapai panjang tubuh 1,5 meter, tinggi 0,9-1,1 meter, dan beratnya mencapai 120-180 kilo gram (hlm. 11),



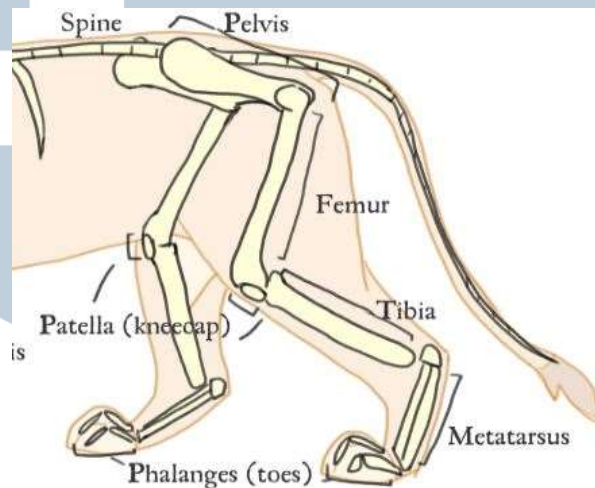
Gambar 2.2. Anatomi Singa

(<https://biology102.weebly.com/lion-anatomy.html>)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.2.1.1. Kaki

Secara garis besar tulang kaki terdiri dari 3 tulang utama yaitu *femur*, *tibia*, *metarsus*, dan tulang jari yaitu *phalanges* (Goldfinger, 2004). Singa terbiasa menggunakan ujung tulang kakinya, namun cakar singa berbentuk melengkung sehingga cakar tersebut tetap tajam karena tidak menjadi bagian dari pijakan saat berjalan (Goldfinger, 2004).



Gambar 2.3. Struktur Tulang Kaki Singa

(<http://www.lifeinharmony.me/anatomy-of-lion/anatomy-of-lion-skeleton-note>)

2.2.1.2. Ekor

Ekor singa memiliki bentuk yang unik karena bagian ujung dari ekornya berbentuk seperti rumbai. Ekor singa berfungsi untuk menyeimbangkan tubuh mereka ketika berjalan ataupun berlari. Selain itu ekor singa juga berfungsi untuk menunjukkan *mood* mereka (Slutsky, 2017).



Gambar 2.4. Ekor

(<https://i.pining.com/originals/fb/4b/56/fb4b565905fb077ec2a082738d8c12c8.jpg>)

2.2.1.3. Cakar

Cakar singa sangat kuat dan mampu membantu singa untuk berlari hingga kecepatan 35 mil per jam. Bantalan yang terletak di bawah cakar singa sangat lembut sehingga membuat mereka mampu berjalan tanpa suara sedikitpun. Cakar singa yang sangat tajam juga membantu mereka pada saat berburu ataupun makan.



Gambar 2.5. Cakar

(<http://lionalert.org/images/upload/20131018063151Lions%203.jpg>)

2.2.1.4. *Jaws and Teeth*

Singa memiliki 30 gigi yang sangat kuat dan tajam untuk membunuh dan memakan mangsanya. Gigi tersebut terdiri dari beberapa jenis seperti gigi kaninus besar, gigi seri kecil, dan gigi pipi yang tajam yang berfungsi untuk mengoyak. Untuk menggerakkan rahangnya, singa menggunakan otot temporalis dan otot *masseter* (Goldfinger, 2004).



Gambar 2.6. Taring

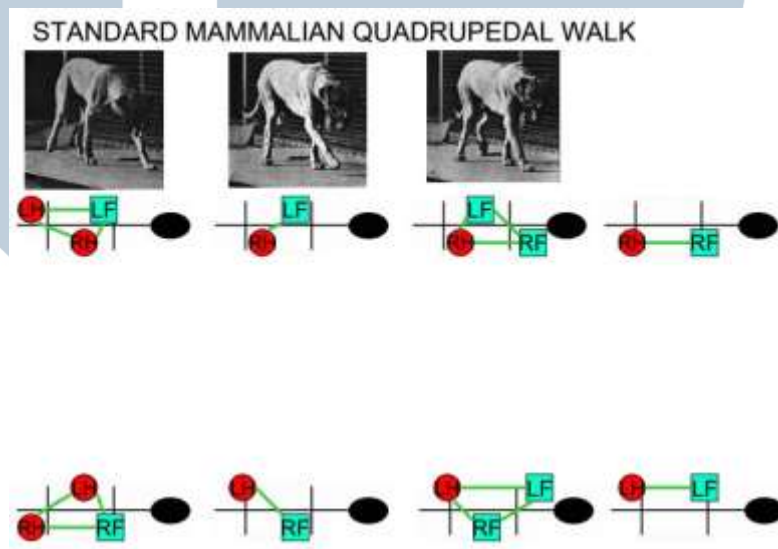
(https://jonbarron.org/sites/default/files/images/teeth_lion.jpg)

2.2.2. Pergerakan Singa

Pada umumnya, cara bergerak hewan mamalia hampir sama. Sumida (2009) dalam artikel onlinenya yang berjudul *Animal Locomotion for Animators* membagi pergerakan hewan mamalia berkaki empat kedalam empat jenis pergerakan, yaitu *walk*, *trot*, dan *gallop*.

2.2.2.1. Walk

Menurut Sumida yang menjadi ciri khas pergerakan kaki hewan mamalia berkaki empat pada saat berjalan yaitu ada saat dimana tiga kaki menapak ke tanah secara bersamaan. Pada umumnya cara berjalan mereka mengikuti sebuah urutan yaitu: kaki kanan belakang, kaki kanan depan, kaki kiri belakang, kaki kiri depan.

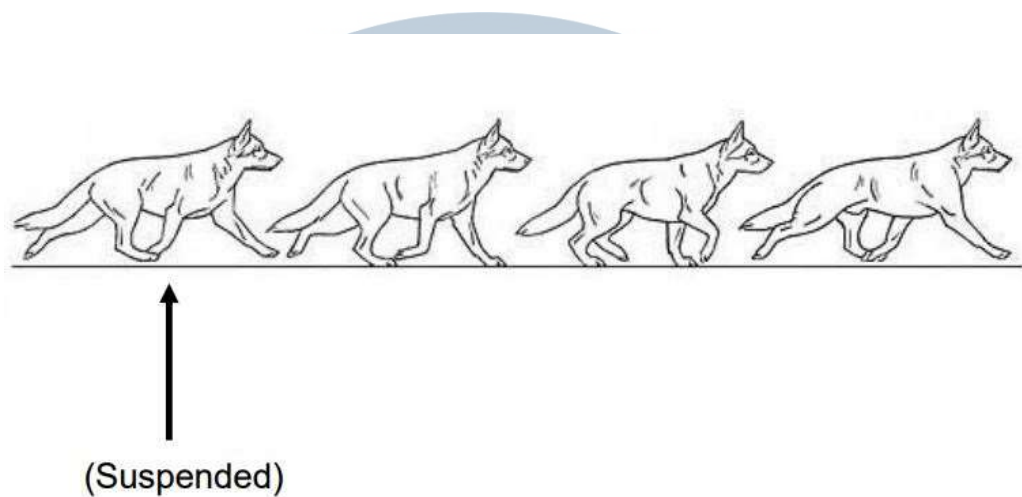


Gambar 2.7. Walk

(<http://www.stuartsumida.com/ANIMATION/LocomotionImages.pdf>)

2.2.2.2. Trot

Trot adalah gerakan berlari kecil atau berjalan dengan cepat. Gerakan ini ditandai dengan posisi kaki kanan belakang dan kaki kiri depan menyentuh tanah secara bersamaan. Gerakan *trot* yang paling cepat akan menyebabkan tubuh dari hewan itu sedikit melayang dari tanah (*suspended*)



Gambar 2.8. *Trot*

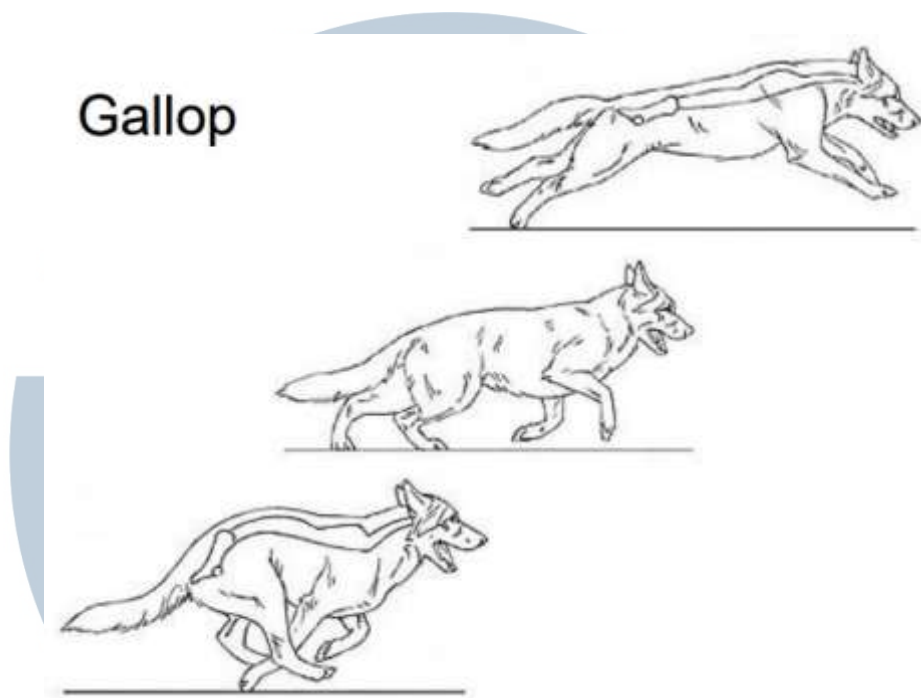
(<http://www.stuartsumida.com/ANIMATION/LocomotionImages.pdf>)

2.2.2.3. *Gallop*

Gallop adalah gerakan berlari dengan kecepatan yang tinggi. Ketika berlari, badan dari hewan tersebut akan mengambang di udara dengan pola gerakan kaki yang secara berulang-ulang berkumpul dan menjauh dibawah badan. Urutan gerakan jatuhnya kaki ke tanah adalah sebagai berikut: kaki kanan belakang, kaki kiri belakang, kaki kiri depan, kaki kanan depan. Perlu diketahui bahwa urutan gerakan kaki yang dilakukan oleh hewan terkadang akan berubah dan tidak selamanya persis sama seperti gerakan robot yang sudah di program.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Gallop



Gambar 2.9. Gallop

(<http://www.stuartsumida.com/ANIMATION/LocomotionImages.pdf>)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.3. Barong

Barong merupakan salah satu tokoh protagonis dalam sebuah tarian yang sangat terkenal di Bali (Eiseman, 1990). Meskipun begitu Eiseman mengatakan bahwa tidak bisa ditentukan dengan akurat bahwa Barong adalah pahlawan dan Rangda sebagai penjahatnya. Rubin dan Sedana (2007) dalam bukunya yang berjudul *Performance in Bali* menjelaskan bahwa kisah mitologi antara Barong dan Rangda secara garis besar merupakan cerita tentang pertempuran yang tiada akhir. Barong adalah makhluk mitologi yang selalu menjaga kedamaian penduduk desa. Disisi lain, Rangda adalah sosok jahat yang akan selalu mengancam dan membahayakan penduduk desa tersebut (Rubin & Sedana, 2007).

2.3.1. Tarian Barong

Tarian Barong menceritakan tentang pertempuran antara Barong dan Rangda yang selalu berlangsung dengan sengit, namun Barong akan selalu berhasil mengalahkan Rangda (Eiseman, 1990). Akan tetapi dalam cerita tersebut Rangda tidak pernah benar-benar mati. Rubin dan Sedana (2007) menyebutkan bahwa pada akhirnya Rangda hanya menjadi lemah hingga tidak bisa bertarung lagi dan kemudian ia melarikan diri. Meskipun Rangda sudah menghilang entah kemana, namun warga desa masih percaya bahwa mereka belum sepenuhnya aman karena Rangda akan selalu muncul kembali dan pertempuran antara Barong dan Rangda akan terus terulang (Rubin & Sedana, 2007).

Tarian Barong memiliki berbagai macam jenis, namun yang paling sering dimainkan oleh para penduduk adalah Barong Ket. Barong Ket adalah sosok Raja

hutan dan merupakan jenis Barong yang paling penting dari sekian banyak jenis Barong (Judy, 2012). Berdasarkan teori tersebut, maka penulis dan kelompoknya sepakat untuk merancang gerakan Barong menggunakan singa sebagai acuan utamanya karena singa adalah hewan yang paling pantas untuk menggambarkan sosok raja hutan.



Gambar 2.10. Barong

(<http://footage.framepool.com/it/shot/232005171-maschera-per-danza-gamelan-danza-del-barong-traballare>)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.11. Rangda

(<https://thumbs.dreamstime.com/b/rangda-balinese-performer-barong-ceremony-bali-dance-fight-good-evil-54456877.jpg>)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA